

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Pada kesimpulan berisi jawaban dari masalah yang telah dirumuskan sebelum dilakukannya penelitian. Implikasi berisi tentang pengaruh positif dari penelitian ini, dan rekomendasi berisi saran yang diajukan pada pengajar dan peneliti yang memiliki minat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

A. Simpulan

Dari hasil data penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan sebelum diterapkan teknik permainan *board game* keterampilan berbicara bahasa Jepang kelompok siswa yang menggunakan teknik permainan *board game* dan kelompok siswa yang tidak menggunakan *board game* masih rendah.
2. Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan setelah diterapkan teknik permainan *board game* di kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol.
3. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} , maka H_k diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan *board game* dan kelas yang tidak menggunakan *board game* pada saat pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
4. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap teknik permainan *board game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang sangat positif, yakni penggunaan *board game* menjadikan pembelajaran berbicara bahasa Jepang menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *board game* membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk berani berbicara menggunakan bahasa Jepang,

sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat. Siswa pun menyetujui bahwa teknik permainan *board game* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

B. Implikasi

Setelah melaksanakan penelitian, maka dapat dikemukakan implikasi dari teknik permainan *board game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang, adapun implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, terlihat implikasi yang sangat jelas bahwa keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa di kelas yang menggunakan teknik permainan *board game* dalam pembelajarannya menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas yang tidak menggunakan *board game*.
2. Berdasarkan analisis data angket, sebagian besar siswa menunjukkan tanggapan positif. Siswa menjadi lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran dan berani untuk berbicara menggunakan bahasa Jepang, hal tersebut memberikan implikasi terhadap minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Namun adapula tanggapan negatif dari siswa seperti kartu pertanyaan yang kurang bervariasi.
3. Berdasarkan hasil penelitian, waktu yang diperlukan untuk memainkan *board game* cukup lama.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengajar
 - a. Teknik permainan *board game* ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran agar siswa termotivasi untuk berbicara bahasa Jepang dan menjadikan pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih mudah dan menyenangkan.
 - b. Permainan ini dapat dilakukan setelah mempelajari dua tema atau lebih agar pertanyaan pada *question card* lebih beragam.

- c. Sangat baik apabila pengajar dapat mengontrol seluruh kelompok agar siswa tidak melakukan kesalahan baik dalam teknis permainan maupun kesalahan saat menjawab pertanyaan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hendaknya dapat menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.

- a. Teknik permainan *board game* ini dapat diberikan pada pembelajar tingkat dasar sampai tingkat atas dengan modifikasi yang berbeda.
- b. Tidak hanya untuk keterampilan berbicara, teknik permainan ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran huruf kana atau kanji dan pembelajaran pola kalimat.